

The Room (Windows release)



Genre:	Point & Click, Rätsel, Mystery
Publikationsjahr:	2014
Studio:	Fireproof Games
Analyse von:	Catiana Weiss, Tibor Bleuel

1. Spielbeschreibung

In the Room ist der Spieler mit einer Rätselbox konfrontiert. Diese kann er im 3D Raum frei betrachten und mit ihr interagieren. Man muss versteckte Mechanismen finden und Objekte oder Hinweise kombinieren, um diese Rätselkiste zu öffnen und die damit verbundene Geschichte freizulegen.

IOS Trailer <https://www.youtube.com/watch?v=syih-LS04g>

2. Soundbeschreibung

In the Room spielt der Sound eine wichtige Rolle. Da die spielende Person nicht in die Box hinein sehen kann und vom Spiel auch kein haptisches Feedback zur Materialität der Box erhält, werden diese Informationen über Form, Funktion und Materialität stark über den Ton vermittelt.

2.1 Wahrnehmung

Wie bereits erwähnt kann der Spieler nicht sehen, was in der Box vorgeht. Somit ist es nötig, relevante mechanische Vorgänge durch Sound zu beschreiben. Das Spiel versucht dabei möglichst realistisch die Geräusche nachzuahmen, die bei realen Mechanismen jeglicher Art auftreten würden. So hört man das Kratzen auf der Oberfläche, wenn man ein Stäbchen verschiebt, man hört jedoch auch, wenn das Öffnen eines Schlosses, wenn die eigene Aktion, dies zur Folge hatte.

[key_found.mp4](#)
[tresor.mp4](#)

[sounds.mp4](#)

2.2 Verhältnis Aktion -> Sound

Der Spieler hat nicht viele Aktionen zur Auswahl. Diese werden ihm auch nicht aktiv gezeigt, sondern er muss selbst herausfinden, was möglich ist und was nicht. Mögliche Aktionen am Würfel werden von passenden Sounds bestätigt, während auf unmögliche Aktionen keine Reaktion folgt. Zudem kann der Spieler seinen Zustand wechseln, indem er die eigene Distanz zur Box ändert, oder ein Okular benutzt, um eine andere Sichtweise zu erhalten. Alle diese Veränderungen werden durch passenden Sound verdeutlicht.

[aktionen.mp4](#)

[okular.mp4](#)

2.3 Raum

Der Ambiente Sound widerspiegelt den Raum, indem man sich befindet. Es ist nicht möglich im Spiel seinen Blick auf die Umgebung schweifen zu lassen. Zudem ist der Raum in dem man sich befindet stark abgedunkelt. Somit wird der Raum hauptsächlich durch die Soundeffekte im Ambiente Sound erzeugt. Der Ambiente Sound versucht gleichzeitig auch eine Atmosphäre der Spannung und Intensität zu schaffen. Dies gelingt, jedoch ist es meiner Meinung nach etwas zu stark im Vordergrund der Soundkulisse und beginnt mit der Zeit mehr und mehr zu stören. Zudem ist es nicht möglich, die einzelnen Sounds in den Optionen zu verstellen! Es gibt nur einen allgemeinen Lautstärke Regler, der alle Sounds gleichzeitig ansteuert.

[ambiente.mp4](#)

2.4 Narration

Während dem Spielen werden in the Room immer wieder Schlüsselmomente erreicht. Zum Beispiel knackt der Spieler einen grossen Mechanismus oder findet einen sehr wichtigen Gegenstand. Diese Momente werden im Spiel durch klare Soundeffekte hervorgehoben.

[linse_gefunden.mp4](#)

3. Fazit

The Room setzt den Sound sehr gut zur Beschreibung der Objekte und Umgebung ein. Man erhält ein sehr gutes Gefühl für die Materialität und Art der Mechanismen, obwohl man nicht alles sieht. Die Sounds sind auch so gewählt und platziert, dass sie das Lösen von Rätseln belohnen und dazu motivieren ein weiteres Problem zu lösen. Die Ambiente Sounds kreieren eine spannende und mysteriöse Umgebung, welche jedoch mit der Zeit, auf Grund des Gewichtes, welche die Ambiente Sounds im Vergleich zu den anderen Soundeffekten haben, zu stören beginnt. Obwohl die Soundeffekte der einzelnen Mechanismen sehr gut gelungen sind, wurde die Chance verpasst, diese in den Raum einzubinden. Denn alle objektbezogenen Soundeffekte tönen immer gleich, egal in welchem Raum man sich befindet.

4. Vergleich zu Return to the mysterious Island

4.1 Feedback

Da es sich beide Male um Point & Click Adventures handelt, ist in beiden Spielen das Bestätigen möglicher Aktivitäten durch Sound ein sehr wichtiger Faktor. In the Room ist es ganz klar so geregelt, dass diese Bestätigungs-Sounds jedes einzelne Mal abgespielt werden, wenn eine mögliche Aktion ausgeführt wird. Da Return to the mysterious Island dies nicht ganz so klar geregelt hat, können Verwirrungen bezüglich der eigenen Aktionsmöglichkeiten entstehen.

4.2 Narration

In die geheimnisvolle Insel werden über den Sound auch Emotionen und Zustände der Spielerfigur beschrieben und bestätigt. Somit wird in diesem Spiel der Sound auf einer dramaturgischen Ebene verwendet, von der the Room keinen direkten Gebrauch macht.

4.3 Raum

Da in beiden Spielen das Sichtfeld stark begrenzt ist und man entweder fast Nichts, oder nur einen sehr begrenzten Teil des Raumes sieht, wird der Raum stark durch den Sound erweitert. So wird in beiden Spielen mit Soundeffekten von Quellen gearbeitet, die sich nicht im Sichtfeld befinden, was zur Folge hat, dass der Raum über das Sichtbare hinaus erweitert wird.

4.4 Materialität

Ein sehr starker Unterschied im Sound findet sich bei den beiden Spielen in der Qualität und Diversität von Soundgeräuschen bei der Interaktion mit Objekten. Während in the Room diverse verschiedene Sounds verwendet werden, welche die physikalischen Eigenschaften der Objekte gut beschreiben, wird in Return to the mysterious Island immer wieder der gleiche Sound verwendet, welcher teils überhaupt nicht zur Materialität des verwendeten Objektes passt.

From:
<https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/> - game sound dokumentation

Permanent link:
https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=stronghold_crusader&rev=1718200560

Last update: **2024/06/12 15:56**

